

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DASAR SENI DAN DESAIN
BERBASIS PROYEK DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS
MAHASISWA**

ARMAYANI

Universitas Negeri Makassar

Armayani1510@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk (1). Untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar mata kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa (2) Untuk mengetahui modul ajar mata kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa masuk pada kriteria valid. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah mahasiswa angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar sebanyak 28 orang, dan sedangkan Objek Penelitian adalah Produk pembelajaran berupa Modul Dasar Seni dan Desain Berbasis Proyek. Hasil Penelitian berdasarkan tujuan penelitian (1) Prosedur pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). (2) Instrumen penelitian menggunakan lembar penelitian (menurut mahasiswa, Ahli Konten dan Ahli Desain). Sesuai hasil uji kelayakan mahasiswa mendapat persentase 88,34%. Hasil validasi pada ahli konten mendapat persentase 83,9%. Hasil validasi pada ahli desain mendapat persentase 76,27%. Berdasarkan hasil validasi dan revisi dari ahli konten, ahli desain dan mahasiswa dapat diketahui bahwa bahan ajar berupa Modul Dasar Seni Dan Desain Berbasis Proyek dikatakan dalam kategori sangat baik dengan ekuivalen sangat layak (valid), sesuai dengan tabel penilaian dan penentuan kategori kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Dasar Seni dan Desain di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

Kata kunci: R&D, Modul, Dasar Seni dan Desain, Berbasis Proyek, ADDIE

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi untuk para akademisi di perguruan tinggi untuk menghasilkan para tenaga ahli di bidangnya. Hal ini tercapai apabila didukung oleh terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas dan mempersiapkan rancangan proses pengajaran dan pembelajaran, dalam memandu tumbuhnya proses belajar yang baik dan hasil belajar yang optimal. Salah satu mata kuliah yang ada di kurikulum Pendidikan Kesejahteraan Keluarga adalah mata kuliah Dasar seni dan Desain. Mata Kuliah tersebut adalah mata kuliah yang wajib dipelajari seluruh mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga khususnya jurusan tata busana. Dengan mempelajari Dasar Seni dan Desain, kita dapat mengetahui dan memahami dunia seni. Ilmu yang dapat di peroleh setelah mempelajari Dasar Seni dan Desain dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Seni dan Desain (Dr. Hamidah Suryani M.Pd), didapatkan informasi adanya dua pokok permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut adalah permasalahan dalam proses pengajaran dan bahan ajar yang digunakan. Proses pembelajaran yang selama ini diterapkan lebih menekankan peran dosen sebagai

sumber utama pembelajaran dan bukan sebagai fasilitator pembelajaran.

Selanjutnya didapatkan data bahwa kebanyakan sumber belajar yang digunakan mahasiswa adalah *handout* dan *slide* power point dari dosen. Dan bahan ajar yang sebelumnya dipakai oleh dosen tidak mencerminkan aspek-aspek pembuatan modul. Dalam hal ini modul tersebut tidak memuat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, rangkuman dan tugas-tugas, apabila hal ini dibiarkan terus menerus, maka aktivitas belajar dan hasil belajar mahasiswa akan kurang efektif pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diadakan perbaikan rancangan pembelajaran khususnya perbaikan bahan ajar berupa modul rancangan sendiri. Modul merupakan salah satu penunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Modul dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Modul bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar (Nasution, 2003).

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan minat dan peran aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran dan dapat

meningkatkan kreativitas mahasiswa maka perlu memperhatikan karakteristik dan prosedur penyusunan modul yang benar. Ashar (2010) menyebutkan lima karakteristik pengembangan suatu modul agar dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri adalah *self instrudaction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *use friendly*.

Disisi lain Model *Project-based learning* merupakan salah satu modelantisipasi untuk mengembangkan potensi peserta didik terutama *soft skillnya*.

Pembelajaran berbasis proyek ini akan efektif jika diterapkan dalam mata kuliah dasar seni dan desain karena mata kuliah ini adalah mata kuliah praktek, akan ada banyak proyek yang bisa dilakukan. Dari berbagai kajian tentang strategi perkuliahan maupun pelatihan untuk para praktisi ditemukan bahwa salah satu pendekatan yang mendekati konsepsi *softskill* adalah pendekatan proyek atau dikenal sebagai *Project-based Learning* (Bhattacharya et al. 2006).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Dasar Seni dan Desain Berbasis Proyek dalam Peningkatan Kreativitas Mahasiswa”. Maka, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana prosedur pengembangan bahan ajar mata

kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa ? (2) Apakah modul mata kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa masuk pada kriteria valid ?

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar mata kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa. (2) Untuk mengetahui modul ajar mata kuliah dasar seni dan desain berbasis proyek dalam peningkatan kreativitas mahasiswa masuk pada kriteria valid.

PEMBAHASAN

Menurut Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012) “Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno, 2012) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisi kontekstual”.

Model memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut peneliti, maka

akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk lain.

Mata Kuliah dasar seni dan desain adalah mata kuliah yang khusus yang wajib dipelajari oleh mahasiswa pendidikan kesejahteraan keluarga khususnya tata busana. Dengan Mempelajari seni dan desain, kita dapat mengetahui dan memahami dunia seni. Ilmu yang dapat diperoleh setelah mempelajari dasar seni dan desain dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak hal yang dipelajari dalam mata kuliah ini. Oleh karena itu mahasiswa pendidikan kesejahteraan keluarga (Tata Busana, Tata Boga dan Tata Rias) sudah seharusnya memiliki panduan tentang dasar seni dan desain yang pada akhirnya dapat dikembangkan sedemikian rupa dalam menciptakan suatu karya indah.

Aristoteles menjelaskan dan memaparkan bahwa seni sejatinya adalah “sebuah peniruan terhadap alam yang memiliki sifat tepat guna atau ideal, sesuai dengan proporsi alam. Akan tetapi pendapat ini bisa menampik kekuatan seni yang sejatinya bisa diekspresikan bahkan jika sebuah karya tersebut adalah hanya dimiliki oleh imajinasi seseorang dan bersifat tidak mungkin”.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan kompleks. Pembelajaran berbasis proyek dapat didefinisikan secara singkat sebagai "model pembelajaran yang mengorganisasikan proyek" (Thomas, 2000:1).

Obyek penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2018 jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas negeri Makassar. Penelitian ini untuk menghasilkan modul Dasar seni dan desain berbasis proyek, dan mengetahui kelayakan modul .

METODE

Pengembangan modul ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2011: 4) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang

digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. (1) **Analisis** (*Analysis*) tujuan dilakukannya analisis adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada. Langkah yang harus dilakukan pada adalah memvalidasi permasalahan, menentukan tujuan, menganalisis pembelajar, mengecek sumber daya yang tersedia, dan menyusun rencana kerja. (2) **Perancangan** (*Design*) tahap desain merupakan tahapan perancangan dan pembuatan produk. Langkah yang harus dilaksanakan pada tahap ini adalah mengumpulkan dan membuat produk yang telah dirancang, menyusun tujuan pelaksanaan atau pengembangan, dan menyusun strategi pengujian. (3)

Pengembangan

(*Development*) Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk pembelajar dan pengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan. Yaitu mengembangkan produk sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan dalam pembelajaran, begitu pula dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran, semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. (4)

Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi
(*implementation*) Tahap

implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka desainer bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran. (5) **Tahap evaluasi** (*Evaluation*) Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi desainer melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Produk berupa modul Dasar Seni dan Desain, perlu melalui pengujian untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya. Uji produk ini melalui validasi. Produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, pakar/ahli, dosen Dasar Seni dan Desain dan mahasiswa

jurusan Pendidikan kesejahteraan Keluarga sebagai calon pemakai modul.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deksriptif. Analisis data deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016: 207-208). Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, rumus yang digunakan untuk mengolah data/tanggapan ahli konten, ahli desain dan mahasiswa dengan persentase (Arikunto dan Yuliana, 2008):

a. Rumus data per item

$$P = \frac{X}{X_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

X : Jawaban

responden dalam satu item

X_1 : Jumlah skor

ideal dalam satu item

100% : Konstanta

b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum X$: Jumlah

keseluruhan jawaban responden

$\sum X_1$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Untuk menentukan kriteria dilakukan dengan cara seperti tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3.4

Kriteria Tingkat Kelayakan

Kateg ori	Skor Present ase (%)	Kualifi kasi	Ekuiva len
A (4)	80%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
B (3)	60%-79%	Baik	Layak
C (2)	50%-59%	Cukup Baik	Cukup Layak
D (1)	0%-49%	Kurang Baik	Kurang Layak

Sumber : (Arikunto dan Yuliana, 2008)

Tabel diatas disebutkan persentase pencapaian, skala nilai, dan interpretasi. Untuk mengetahui kelayakan, digunakan tabel diatas sebagai acuan penelitian data yang dihasilkan dari respon mahasiswa, validas ahli konten dan ahli desain.

HASIL PENELITIAN

Berikut deskripsi hasil dari tiap-tiap kegiatan dalam tahap yang dilakukan pada pengembangan bahan ajar berupa modul mata kuliah dasar seni dan desain :

1. Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis ini peneliti melakukan observasi awal

untuk mengidentifikasi fakta-fakta yang ada dalam proses pembelajaran. Fakta-fakta dari analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah :

a. Analisa Kebutuhan Dosen

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Seni dan Desain (Dr. Hamidah Suryani M.Pd), didapatkan informasi adanya dua pokok permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut adalah permasalahan dalam proses pengajaran dan bahan ajar yang digunakan. Proses pembelajaran yang selama ini diterapkan lebih menekankan peran dosen sebagai sumber utama pembelajaran dan bukan sebagai fasilitator pembelajaran. Selanjutnya didapatkan data bahwa kebanyakan sumber belajar yang digunakan mahasiswa adalah *hand out* dan *slide* power point dari dosen. Dan bahan ajar yang sebelumnya dipakai oleh dosen tidak mencerminkan aspek-aspek pembuatan modul. Dalam hal ini modul tersebut tidak memuat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian, rangkuman dan tugas-tugas.

b. Analisa Kebutuhan Mahasiswa

Berdasarkan wawancara terhadap mahasiswa didapatkan

informasi bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang memaparkan materi secara lengkap dan mudah dipahami dilengkapi dengan pemberian soal dan latihan pada setiap materi. Bentuk bahan ajar yang dipilih mahasiswa sebagai bahan ajar baru dalam proses pembelajaran pengembangan desain busana berupa modul.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menetapkan prioritas tindakan yaitu mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran berbasis proyek (*Project-based Learning*). Modul ini memberi solusi dalam proses pengajaran yang berupa penerapan pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan dari segi bahan ajar, Modul ini mencoba mengajak mahasiswa konsep/teori/pengetahuan dasar seni dan desain dan disertai dengan contoh-contoh sederhana agar mudah dipahami, lalu diberikan beberapa soal tanya jawab dan soal praktik untuk menguji nalar dan penguasaan materi bahasan. Dengan hal ini diharapkan mampu mengarahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan tidak lagi bergantung pada dosen sebagai sumber utama proses pembelajaran.

c. Menganalisa Pembelajaran

Tujuan dilakukannya analisis pembelajaran adalah untuk mengetahui kemampuan awal, pengalaman, hal yang disukai, dan motivasi pembelajaran mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi didapatkan informasi bahwa sebelum mahasiswa mempelajari mata kuliah dasar seni dan desain, mereka telah mempelajari dan memahami tentang seni maupun desain pada sekolah menengah. Hal ini merupakan modal awal mahasiswa dalam menunjang pemahaman materi mata kuliah dasar seni dan desain.

Dari segi pengalaman didapatkan informasi bahwa, sebagian mahasiswa yang telah menggunakan modul sebagai bahan ajar menilai, modul dapat mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan mahasiswa yang belum menggunakan modul sebagai bahan ajar berpendapat, bahwa jika dilihat dari konsep modul maka bahan ajar ini mampu mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan dari segi motivasi pembelajaran didapatkan informasi berupa, jika sistem pembelajaran yang selama ini mereka lakukan dirubah, maka mahasiswa akan mengikuti perubahan sistem tersebut dengan cara belajar lebih tekun dan lebih aktif.

d. Sumber Daya yang Tersedia

Sumber daya yang harus dianalisis, yaitu sumber daya dari segi fasilitas instruksional, dan sumber daya manusia yang mempengaruhi desain, pengembangan, dan penerapan dalam pembelajaran. Fasilitas yang tersedia untuk pengembangan modul ini adalah ruang kelas yang nyaman dan jadwal mata kuliah yang tersusun sesuai prosedur. Sedangkan dari segi sumber daya manusia analisis yang didapat mengenai ketuntasan mahasiswa menyelesaikan mata kuliah dasar seni dan desain. Hal ini memungkinkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, jika menggunakan bahan ajar yang mudah dipahami dan metode pengajar yang menekankan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

e. Rencana Kerja

Terdapat tiga rencana kerja yang disusun oleh peneliti. Pertama, pengidentifikasian produk yang akan dikembangkan, dalam hal ini peneliti akan mengembangkan modul dasar seni dan desain berbasis proyek (*Project-based Learning*). Kedua, perhitungan lamanya pengembangan, peneliti memperhitungkan lamanya pengembangan selama 2 bulan,

namun secara realita pengembang membutuhkan waktu selama kurang lebih 3 bulan untuk mengembangkan modul ini. Ketiga, pengembang menganalisis biaya pengembangan mulai dari buku-buku acuan pembuatan modul, penyusunan produk awal, produk hasil revisi, dan modul akhir.

2. Design (Perancangan)

a. Penyusunan Silabus

Penyusunan silabus yang dimana terdiri dari identitas perguruan tinggi, identitas mata kuliah, dosen pengampu, mata kuliah prasyarat, status mata kuliah, deskripsi mata kuliah, standar kompetensi mata kuliah, pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, asesmen, tugas-tugas mahasiswa, daftar rujukan dan rincian kegiatan.

b. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berdasarkan Permenristekdikti No 44 tahun 2015 penyusunan kontrak kuliah.

Penyusunan kontrak kuliah yang dimana terdiri dari mata kuliah, kode mata kuliah, rumpun mata kuliah, bobot (sks), semester, tanggal penyusunan, otorisasi, program studi, mata kuliah, deskripsi singkat mata kuliah, materi pembelajaran/pokok bahasan,

rujukan, media pembelajaran, *team teaching*, mata kuliah syarat dan strategi perkuliahan.

c. Penyusunan kerangka buku ajar (Outline)

Penyajian buku ajar ini disusun secara urut yang terdiri dari halaman sampul, halaman sampul dalam, daftar isi, daftar BAB (tujuan, indikator pencapaian kompetensi, materi, rangkuman dan evaluasi), dan daftar pustaka.

d. Penentuan Sitematika

Sistematika atau urutan penyajian materi didasarkan pada penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan menjadi indikator-indikator. Dalam hal ini peneliti membuat urutan penyajian materi sebagai berikut:

- 1) Bab 1 Pendahuluan
- 2) Bab 2 Seni dan Desain
- 3) Bab 3 Unsur-unsur Desain
- 4) Bab 4 Prinsip-prinsip Desain
- 5) Bab 5 Alat dan Bahan Menggambar
- 6) Bab 6 Gambar Bentuk
- 7) Bab 7 Teori Warna
- 8) Bab 8 Desain Hiasan

e. Sampul (cover) buku

Halaman sampul bagian depan terdiri dari judul, tim penyusun, logo, jurusan dan gambar. Sedangkan sampul belakang terdiri dari logo dan jurusan. Gambar yang dipilih

disesuaikan dengan isi materi dan dari modul, sampul modul Dasar Seni dan Desain Berbasis Proyek ditunjukkan seperti gambar 4.1 berikut ini:

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan uji coba terbatas yang terdiri dari PKK 02 mahasiswa jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga yang terdiri dari 28 orang dan uji ahli (ahli konten dan ahli desain) dengan memeriksa angket instrument.

Sebagai tindak lanjut atas rancangan yang telah dilakukan dalam tahap *design*, maka dilakukan langkah pengembangan sebagai berikut:

a. Pra Penulisan

Pengkajian bahan materi dalam buku ajar dilakukan dengan pengumpulan sumber dan referensi serta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi dasar seni dan desain. Dalam hal ini peneliti menggunakan buku referensi yaitu, Dasar Desain Dwimatra, Dasar Seni dan Desain, Nirmana dan beberapa artikel atau jurnal di internet, referensi tersebut isi materi dari buku ajar yang dibuat sudah saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Selain mengumpulkan dan mengkaji referensi yang akan digunakan, peneliti juga mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan

materi dasar seni dan desain dari dokumen pribadi peneliti ataupun mencari dari internet. Gambar-gambar bertujuan untuk memperjelas uraian materi pada buku ajar dan sebagai penarik perhatian pembaca.

Setelah mengumpulkan materi dan gambar yang dibutuhkan, selanjutnya dilakukan tahap pengembangan terhadap buku ajar yang dibuat. Proses pengembangan dilakukan dengan cara diskusi dan konsultasi kepada dosen mata kuliah dan dosen pembimbing mengenai materi yang akan dimasukkan dalam modul yang dibuat.

b. Pengembangan instrument

Terdapat dua hal yang akan dikembangkan dalam tahap ini, yaitu instrument penilaian dan angket tanggapan mahasiswa. Pengembangannya adalah sebagai berikut:

1) Instrument penilaian

Pengembangan instrument penilaian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu instrumen penelitian yang ditujukan oleh ahli konten dan ahli desain. Pengembangan ini dikarenakan setiap dosen memiliki keahlian dibidangnya masing-masing sesuai dengan bidang keilmuannya.

- 2) Angket tanggapan mahasiswa.

Angket tanggapan mahasiswa dikembangkan dengan tujuan mengetahui respon mahasiswa pada modul yang dikembangkan.

- 3) Validasi

Tahap validasi adalah tahap untuk menentukan apakah produk berupa modul yang dikembangkan sudah pantas dan layak untuk digunakan atau belum. Setelah produk berupa modul tersebut divalidasi, maka akan dilakukan revisi sesuai saran ahli dan dosen.

4. Implementasi **(Implementation)**

Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi mengetahui keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Dalam penelitian ini langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena penelitian ini hanya sampai pada evaluasi formatif, yang berkenaan dengan penyempurnaan-penyempurnaan produk pengembangan.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahapan evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

KAJIAN PRODUK AKHIR

Menurut hasil penelitian, dari ahli konten sebesar 83,9% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan ekuivalen sangat valid atau sangat layak, hasil validasi dari ahli desain yaitu 76,27% termasuk dalam kualifikasi baik dengan ekuivalen Valid atau layak, hasil uji kelayakan pada mahasiswa yaitu sebesar 88,34% yang juga termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan ekuivalen sangat valid atau sangat layak.

Produk akhir hasil pengembangan pada penelitian ini adalah sebuah modul. Adapun modul ini memiliki beberapa materi dasar seni dan desain. Modul ini juga sebagai bahan masukan untuk mempersiapkan diri terjun langsung ke lapangan sebagai seorang pengajar. Garis besar gambaran

modul ini meliputi: sampul, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, tujuan akhir, materi, dan daftar pustaka. Materi dalam modul ini terdiri dari 8 Bab yaitu Bab 1 Pendahuluan, Bab 2 Seni dan Desain, Bab 3 Unsur-unsur Desain, Bab 4 Prinsip-prinsip Desain, Bab 5 Alat dan Bahan Menggambar, Bab 6 Gambar Bentuk, Bab 7 Teori warna dan Bab 9 Desain Hiasan. Setiap Bab tersusun dari tujuan, indikator pencapaian kompetensi, uraian materi, rangkuman dan evaluasi. Evaluasi terdiri dari soal latihan dan tugas proyek.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:
 - a. Analisis (*Analysis*), Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi fakta-fakta yang ada dalam proses pembelajaran.
 - b. Perancangan (*Design*), Pada tahap desain meliputi Penyusunan Silabus,

Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Penyusunan Kerangka Buku Ajar (Outline), Penyusunan Kerangka Buku Ajar (Outline), Penentuan Sitematika modul dan pembuatan sampul.

- c. Pengembangan (*Development*), Pada tahap pengembangan dilakukan uji coba terbatas yang terdiri dari pkk 02 mahasiswa jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga yang terdiri dari 28 orang dan uji ahli (ahli konten dan ahli desain) dengan memeriksa angket instrument.
- d. Implementasi (*Implementation*), Dalam penelitian ini langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena penelitian ini hanya sampai pada evaluasi formatif, yang berkenaan dengan penyempurnaan-penyempurnaan produk pengembangan. Tahapan evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.
- e. dan Tahap evaluasi (*Evaluation*), Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk

penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

2. Bahan ajar berupa Modul Dasar Seni dan Desain Berbasis Proyek yang dikembangkan memiliki kategori "layak" untuk digunakan pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli konten yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 83,9%, validasi dari ahli desain yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 76,27% dan uji kelayakan terhadap mahasiswa yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 88,34%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

Hasil pengembangan bahan ajar ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Bahan ajar ini dibuat agar dapat digunakan dengan lebih mudah oleh dosen dalam proses mengajar dan dapat mempermudah mahasiswa dalam proses mengajar dan dapat mempermudah mahasiswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh dosen.

2. Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Perlu diupayakan pengembangan bahan ajar dengan mengoptimalkan metode penyajian evaluasi yang lebih bervariasi.
- b. Perlu diupayakan pengembangan lebih lanjut dari segi analisis dengan memperhatikan ketepatan materi dan rumusan tujuan pembelajaran sehingga lebih banyak materi yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar bagi mahasiswa.
- c. Pengembangan bahan ajar selanjutnya dikembangkan lebih bersifat dinamis dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi, hal tersebut dapat menarik dan memotivasi mahasiswa serta pencapaian tujuan

pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang lebih baik lagi.

- d. Untuk peneliti selanjutnya, sebagai saran dari penulis untuk meneliti efektifitas penggunaan bahan ajar pada kelas mata kuliah dasar seni dan desain yang belum dilakukan oleh penulis pada penelitian ini.